MANUAL PARA DESARMAR BOMBAS

Versão 1

Código de Verificação: 241

Traduzido por: Jogabilidade

http://jogabilida.de

Revisão 2

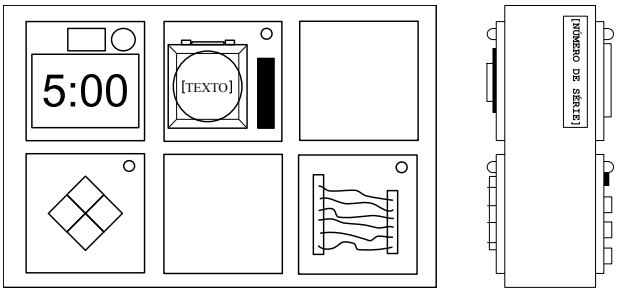
Seja bem vindo ao perigoso e desafiador mundo do desarmamento de bombas.

Estude esse manual com atenção; você é o especialista. Você encontrará nessas páginas toda informação necessária para desarmar até as mais perversas bombas.
E lembre-se — Um pequeno descuido pode ser o fim de tudo!

Desarmando Bombas

Uma bomba explodirá quando seu contador atingir 0:00 ou quando muitos erros forem registrados. A única forma de desarmar uma bomba é desativar todos os seus módulos antes que o contador expire.

Bomba de Exemplo



Frente Lateral

Módulos

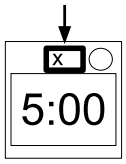
Cada bomba pode conter até 11 módulos que devem ser desarmados. Os módulos são isolados e podem ser desativados em qualquer ordem.

Instruções para o desarmamento de módulos podem ser encontradas na Seção 1. Módulos "carentes" são um caso especial detalhado na Seção 2.

Erros

Quando o Desarmador comete um erro, a bomba o registra no espaço indicado acima do contador de tempo. Bombas que possuem um indicador de erros explodirão quando o terceiro erro ocorrer. O tempo passará a se esgotar com maior velocidade quando um erro for registrado.

Indicador de Erros

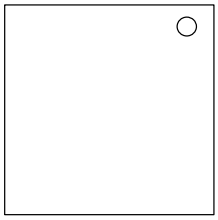


Se não houver um indicador de erros, a bomba explodirá após o primeiro erro, não permitindo quaisquer falhas.

Recolhendo Informações

Algumas instruções para o desarmamento requererão informações específicas sobre a bomba, tal qual seu número de série. Esta sorte de informação poderá ser normalmente encontrada no topo, base ou laterais do recipiente da bomba. Veja os Apêndices A, B e C para instruções de identificação que se provarão úteis ao desarmar certos módulos.

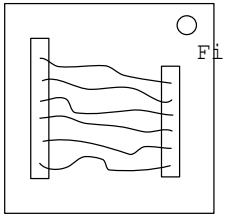
Seção 1: Módulos



Módulos podem ser identificados por um LED no canto superior direito. Quando este LED se acender em verde, o módulo estará desativado.

Todos os módulos devem ser desativados para desarmar a bomba.

A Respeito dos Fios



Fios são como o sangue dos dispositivos eletrônicos! Não, espera, eletricidade é o sangue. Fios estão mais para as artérias. Ou veias? Não importa...

- Um módulo de fios pode ter de 3 a 6 fios em si.
- Apenas um fio correto deve ser cortado para desarmar o módulo.
- A ordem dos fios é contada de cima para baixo.

3 fios:

Se não houver fios vermelhos, corte o segundo fio.
Caso contrário, se o último fio for branco, corte o último fio.
Caso contrário, se houver mais de um fio azul, corte o último fio azul.
Caso contrário, corte o último fio.

4 fios:

Se houver mais de um fio vermelho e o último dígito do número de série for ímpar, corte o último fio vermelho.
Caso contrário, se o último fio for amarelo e não houver fios vermelhos, corte o primeiro fio.
Caso contrário, se houver precisamente um fio azul, corte o primeiro fio.
Caso contrário, se houver mais de um fio amarelo, corte o último fio.
Caso contrário, corte o segundo fio.

5 fios:

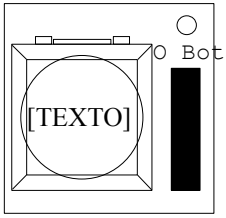
Se o último fio for preto e o último dígito do número de série for ímpar, corte o quarto fio.
Caso contrário, se houver precisamente um fio vermelho e mais de um fio amarelo, corte o primeiro fio.
Caso contrário, se não houver fios pretos, corte o segundo fio.
Caso contrário, corte o primeiro fio.

6 fios:

Se não houver fios amarelos e o último dígito do número de série for ímpar, corte o terceiro fio.
Caso contrário, se houver precisamente um fio amarelo e mais de um fio branco, corte o quarto fio.
Caso contrário, se não houver fios vermelhor, corte o último fio.
Caso contrário, corte o quarto fio.

A Respeito do Botão

Talvez você pense que um botão pedindo para ser apertado é algo simples. Esse é o tipo de pensamento que explode pessoas.



Veja o Apêndice A para informações sobre identificação de indicador.
Veja o Apêndice B para informações sobre identificação de bateria.

Siga estas regras na ordem que são listadas. Execute a primeira ação aplicável:

1. Se o botão for azul e o botão se intitular "Abort", pressione e segure o botão e siga as instruções em "Soltando um Botão Segurado".
2. Se houver mais de 1 bateria na bomba e o botão se intitular "Detonate", pressione e imediatamente solte o botão.
3. Se o botão for branco e houver um indicador aceso com o texto CAR, pressione e segure o botão e siga as instruções em "Soltando um Botão Segurado".
4. Se houver mais de 2 baterias na bomba e houver um indicador aceso com o texto FRK, pressione e imediatamente solte o botão.
5. Se o botão for amarelo, pressione e segure o botão e siga as instruções em "Soltando um Botão Segurado".
6. Se o botão for vermelho e se intitular "Hold", pressione e imediatamente solte o botão
7. Se nada acima for aplicável, pressione e segure o botão e siga as instruções em "Soltando um Botão Segurado".

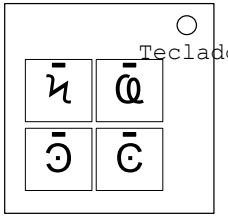
Soltando um Botão Segurado

Ao segurar um botão, uma faixa colorida se acenderá à direita no módulo. Com base em sua cor, você deverá soltar o botão num momento específico:

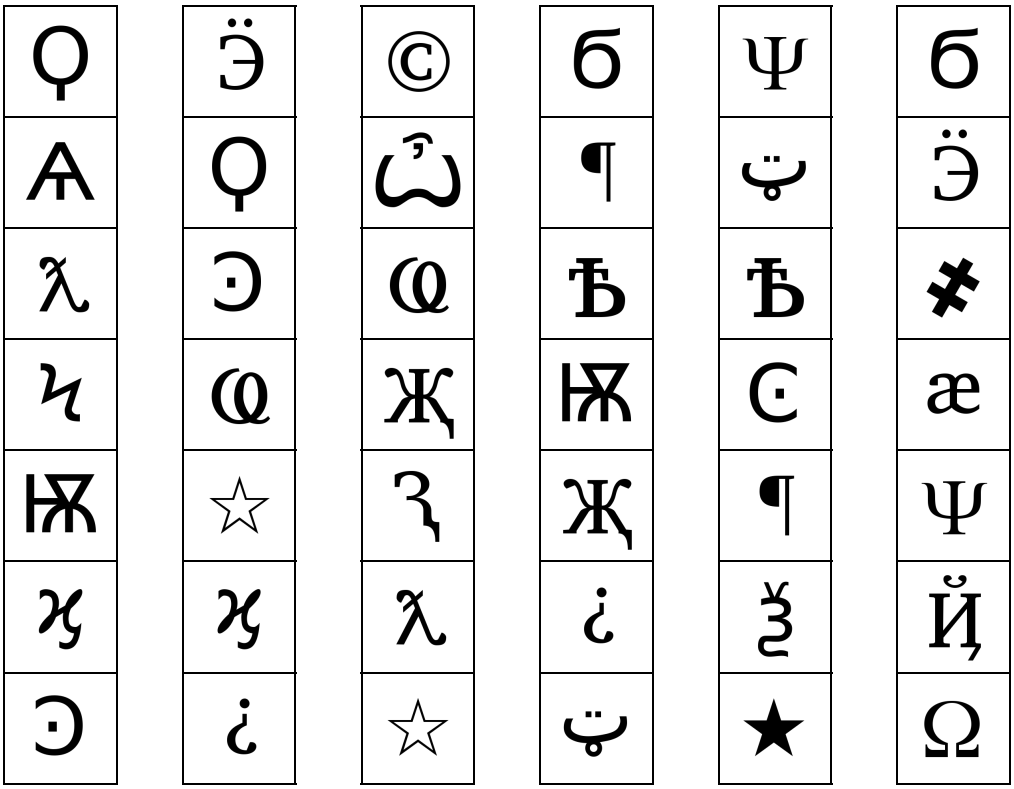
- Faixa azul: solte quando o contador de tempo apresentar 4 em qualquer posição.
- Faixa branca: solte quando o contador de tempo apresentar 1 em qualquer posição.
- Faixa amarela: solte quando o contador de tempo apresentar 5 em qualquer posição.
- Faixa de qualquer outra cor: solte quando o contador de tempo apresentar 1 em qualquer posição.

A Respeito dos Teclados

Não sei bem o que são esses símbolos, mas suspeito que tenham relação com o oculto.

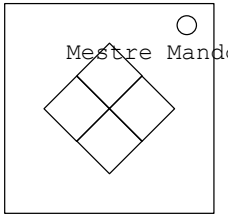


- Apenas uma das colunas abaixo tem todos os quatro símbolos do teclado.
- Pressione os quatro botões na ordem que seus símbolos aparecem, de cima para abixo, dentro de tal coluna.



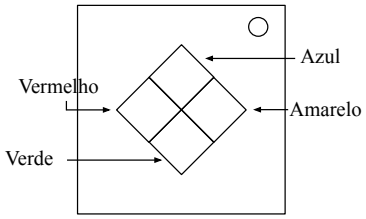
A Respeito do Mestre Mandou

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1



É como aquele brinquedo da sua infância no qual você precisava repetir o padrão que aparecia, só que esse é uma versão falsificada provavelmente comprado numa loja de um dólar.

1. Um dos quatro botões coloridos vai piscar.
2. Utilizando a tabela correta abaixo, pressiona o botão de cor correspondente.
3. O primeiro botão vai piscar, seguido por outro. Repita a ordem desta sequência guiando-se pelas cores.
4. Uma nova piscada será adicionada a cada vez que você pressionar corretamente uma sequência, até que o módulo seja desarmado.



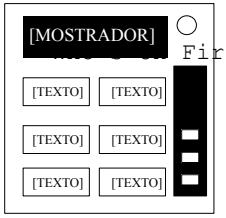
Se o número de série contiver uma vogal:

		Luz Vermelha	**Luz Azul**	**Luz Verde**	**Luz Amarela**
Aperte o botão:	**Sem erros**	Azul	Vermelho	Amarelo	Verde
	1 erro	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho
	2 erros	Verde	Vermelho	Amarelo	Azul

Se o número de série não contiver uma vogal:

		Luz Vermelha	**Luz Azul**	**Luz Verde**	**Luz Amarela**
Aperte o botão:	**Sem erros**	Azul	Amarelo	Verde	Vermelho
	1 erro	Vermelho	Azul	Amarelo	Verde
	2 erros	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho

A Respeito de Who's on First

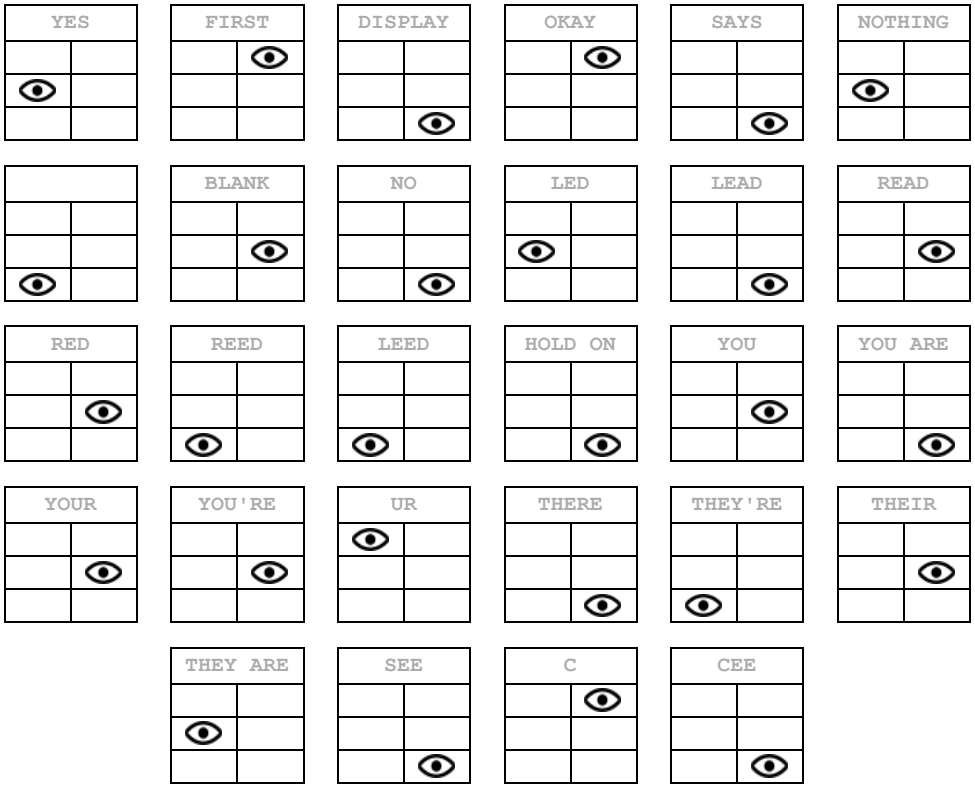


Esse mecanismo parece algo saído de uma esquete de comédia, o que seria engraçado se não estivesse conectado a uma bomba. Serei breve, pois palavras só complicam as coisas.

1. Leia o mostrador e siga o passo 1 para determinar o título de qual botão deverá ler.
2. Com o título deste botão, siga o passo 2 para determinar que botão pressionar.
3. Repita até o módulo ser desarmado.

Passo 1:

Com base no mostrador, leia o título de um botão específico e siga o passo 2:

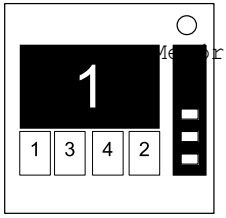


Passo 2:

Usando o título descoberto através do passo 1, pressione o primeiro botão que aparece na lista correspondente:

"READY":	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY, NO, FIRST, UHHH, NOTHING, WAIT
"FIRST":	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
"NO":	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO, MIDDLE
"BLANK":	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK, PRESS, READY, NOTHING, NO, WHAT, LEFT, UHHH, YES, FIRST
"NOTHING":	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING, READY
"YES":	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES, LEFT, BLANK, NO, WAIT
"WHAT":	UHHH, WHAT, LEFT, NOTHING, READY, BLANK, MIDDLE, NO, OKAY, FIRST, WAIT, YES, PRESS, RIGHT
"UHHH":	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH, MIDDLE, WAIT, FIRST
"LEFT":	RIGHT, LEFT, FIRST, NO, MIDDLE, YES, BLANK, WHAT, UHHH, WAIT, PRESS, READY, OKAY, NOTHING
"RIGHT":	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT, MIDDLE, LEFT, UHHH, BLANK, OKAY, FIRST
"MIDDLE":	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE, RIGHT, FIRST, UHHH, YES
"OKAY":	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY, LEFT, READY, BLANK, PRESS, WHAT, RIGHT
"WAIT":	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT, NOTHING, READY, RIGHT, MIDDLE
"PRESS":	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS, OKAY, NOTHING, UHHH, BLANK, LEFT, FIRST, WHAT, NO, WAIT
"YOU":	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU, UH UH, LIKE, DONE, U
"YOU ARE":	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE
"YOUR":	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR, NEXT, UR, SURE, U, YOU'RE, YOU, WHAT?, HOLD, LIKE, DONE
"YOU'RE":	YOU, YOU'RE, UR, NEXT, UH UH, YOU ARE, U, YOUR, WHAT?, UH HUH, SURE, DONE, LIKE, HOLD
"UR":	DONE, U, UR, UH HUH, WHAT?, SURE, YOUR, HOLD, YOU'RE, LIKE, NEXT, UH UH, YOU ARE, YOU
"U":	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U, YOU, LIKE, HOLD, YOU ARE, YOUR
"UH HUH":	UH HUH, YOUR, YOU ARE, YOU, DONE, HOLD, UH UH, NEXT, SURE, LIKE, YOU'RE, UR, U, WHAT?
"UH UH":	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH, DONE, YOU, UH HUH, LIKE, YOUR, SURE, HOLD, WHAT?
"WHAT?":	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?, SURE
"DONE":	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
"NEXT":	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT, LIKE, DONE, YOU ARE, UR, YOU'RE, U, YOU
"HOLD":	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD, UH HUH, YOUR, LIKE
"SURE":	YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE, U, WHAT?, NEXT, YOUR, UH UH
"LIKE":	YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE, SURE, YOU ARE, YOUR

A Respeito da Memória



A memória é algo frágil, assim como todo o resto quando uma bomba explode, então preste atenção!

- Pressione o botão correto para avançar o módulo ao próximo fase. Complete todos os fases para desarmar o módulo.
- Ao pressionar um botão incorreto, o módulo será regredido ao fase 1.
- A posição dos botões é ordenada da esquerda para a direita.

Fase 1:

Se o mostrador exibir 1, pressione o botão na 2ª posição.
Se o mostrador exibir 2, pressione o botão na 2ª posição.
Se o mostrador exibir 3, pressione o botão na 3ª posição.
Se o mostrador exibir 4, pressione o botão na 4ª posição.

Fase 2:

Se exibir 1, pressione o botão numerado "4".
Se exibir 2, pressione o botão na mesma posição que você pressionou na fase 1.
Se exibir 3, pressione o botão na 1ª posição.
Se exibir 4, pressione o botão na mesma posição que você pressionou na fase 1.

Fase 3:

Se exibir 1, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou na fase 2.
Se exibir 2, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou na fase 1.
Se exibir 3, pressione o botão na 3ª posição.
Se exibir 4, pressione o botão numerado "4".

Fase 4:

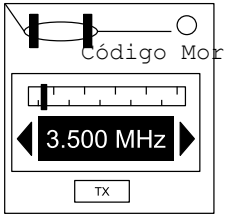
Se exibir 1, pressione o botão na mesma posição que você pressionou na fase 1.
Se exibir 2, pressione o botão na 1ª posição.
Se exibir 3, pressione o botão na mesma posição que você pressionou na fase 2.
Se exibir 4, pressione o botão na mesma posição que você pressionou na fase 2.

Fase 5:

Se exibir 1, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou na fase 1.
Se exibir 2, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou na fase 2.

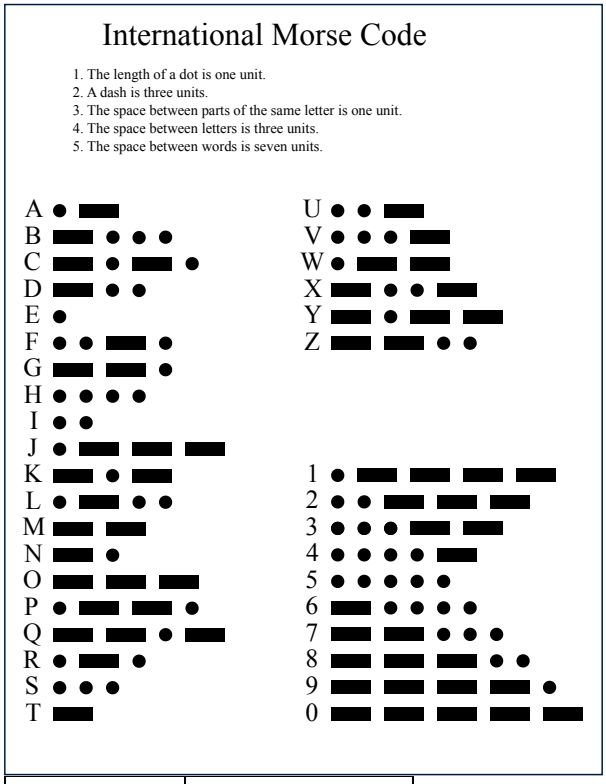
Se exibir 3, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou na fase 4.
Se exibir 4, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou na fase 3.

A Respeito do Código Morse



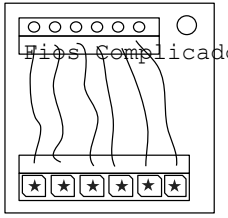
Um meio antiquado de comunicação naval? O que mais falta? Ao menos é Código Morse de verdade, portanto preste atenção e talvez aprenderá algo.

- Interprete o sinal da luz lampejante e, utilizando Código Morse, encontre uma das palavras da tabela.
- O sinal se repetirá indefinidamente, uma longa pausa denota o começo de uma nova repetição.
- Quando uma palavra for identificada, ajuste a frequência correspondente e pressiona o botão para transmití-la (TX).



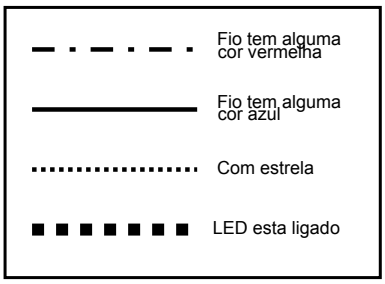
Se a palavra for:	Transmita na frequência:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

A Respeito dos Fios Complicados



Esses fios não são como os outros. Alguns são listrados! Isso os torna completamente diferentes. A boa notícia é que encontramos um conjunto de instruções concisas sobre como lidar com eles. Talvez concisas demais...

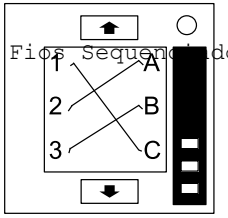
- Observe os fio: há um LED acima e espaço para uma "★" abaixo de cada fio.
- Para **cada** combinação de fio/LED/símbolo, utilize o diagrama de Venn abaixo para determinar se deve ou não cortar o fio.
- Cada fio poderá ser listrado com múltiplas cores.



Letra	Instrução
C	Corte o fio
D	Não corte o fio
S	Corte o fio se o último dígito do número de série for par
P	Corte o fio se a bomba tiver uma porta paralela
B	Corte o fio se a bomba tiver duas ou mais baterias

Veja o Apêndice B para instruções sobre identificação de baterias.
Veja o Apêndice C para instruções sobre identificação de portas.

A Respeito de Fios Sequenciados



É difícil saber como esse mecanismo funciona. O trabalho de engenharia aqui é bem impressionante, mas deve haver uma forma mais fácil de lidar com nove fios.

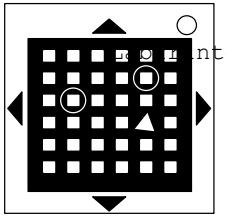
- Dentro deste módulo existem múltiplos paineis com fios, mas apenas um painel é visível por vez. Alterne para o próximo painel utilizando a seta para baixo e para o painel anterior utilizando a seta para cima.
- Não avance para o próximo painel antes de ter certeza de que cortou todos os fios necessários no painel atual.
- Corte os fios seguindo as direções da tabela a seguir. A presença dos fios é cumulativa ao longo de todos os paineis do módulo.

Presença de Fio Vermelho	
Presença do Fio	**Corte se conectado a:**
1ª aparição	C
2ª aparição	B
3ª aparição	A
4ª aparição	A ou C
5ª aparição	B
6ª aparição	A ou C
7ª aparição	A, B ou C
8ª aparição	A ou B
9ª aparição	B

Presença de Fio Azul	
Presença do Fio	**Corte se conectado a:**
1ª aparição	B
2ª aparição	A ou C
3ª aparição	B
4ª aparição	A
5ª aparição	B
6ª aparição	B ou C
7ª aparição	C
8ª aparição	A ou C
9ª aparição	A

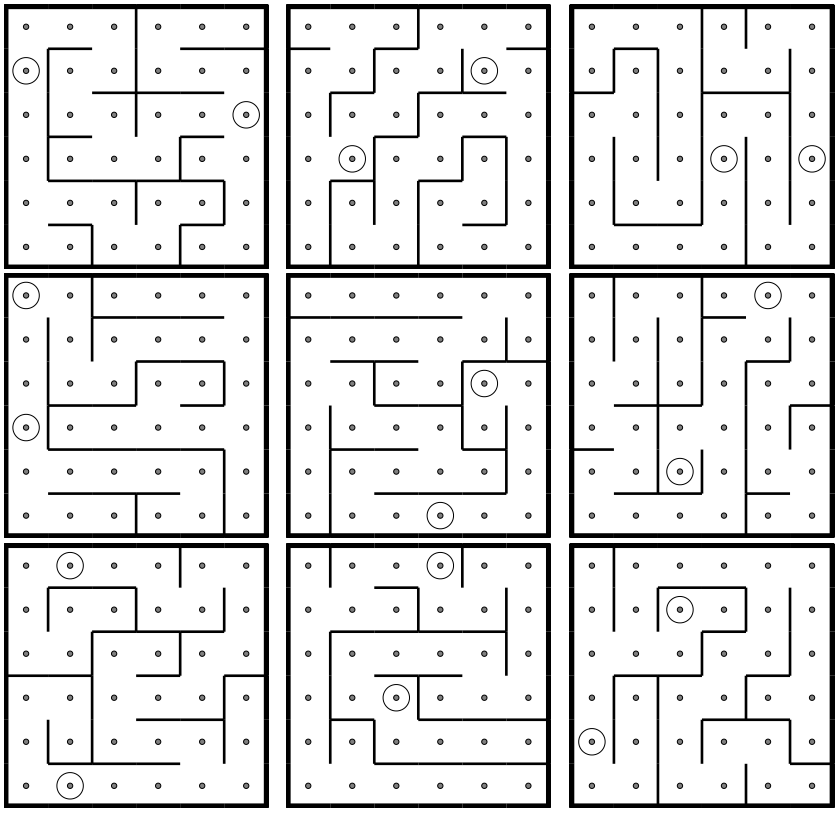
Presença de Fio Preto	
Presença do Fio	**Corte se conectado a:**
1ª aparição	A, B ou C
2ª aparição	A ou C
3ª aparição	B
4ª aparição	A ou C
5ª aparição	B
6ª aparição	B ou C
7ª aparição	A ou B
8ª aparição	C
9ª aparição	C

A Respeito dos Labirintos

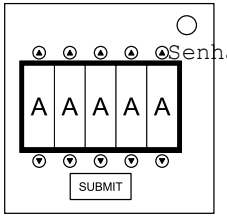


Este parece ser alguma espécie de labirinto, provavelmente roubado de uma toalha de bandeja de algum restaurante.

- Encontre o labirinto que corresponda às marcas circulares.
- O desarmador deverá conduzir a luz branca até o triângulo vermelho utilizando os botões de seta.
- **Aviso:** Não cruze as linhas do labirinto. Estas linhas são invisíveis na bomba.



A Respeito das Senhas

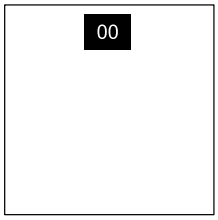


Felizmente esta senha parece não atender ao requerimento padrão de segurança do governo: 22 caracteres, maíusculas e minúsculas, números em ordem aleatória sem palíndromos de mais de três caracteres.

- Os botões abaixo e acima de cada letra alternarão entre as possibilidades daquela posição.
- Somente uma combinação das letras disponíveis corresponderá a uma senha abaixo.
- Pressione o botão "submit" quando a palavra correta estiver inserida.

about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write

Seção 2: Módulos Carentes



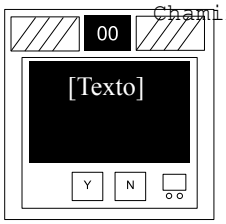
Módulos carentes não podem ser desarmados, mas apresentam um perigo constante.

Módulos carentes podem ser identificados através de um pequeno temporizador de 2 dígitos no centro da parte superior do módulo. Interações com a bomba podem ativá-los. Quando ativados, estes módulos carentes devem receber seus cuidados regularmente antes que seu tempo esgote e um erro seja registrado.

Fique atento: módulos carentes podem reativar a qualquer momento.

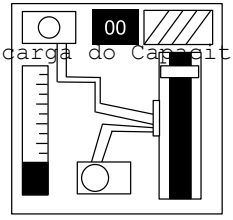
A Respeito da Chaminé

Ser um hacker é trabalho duro! Bom, geralmente. Esta tarefa poderia ser executada por um dispositivo que apertasse a mesma tecla indefinidamente.



- Responda aos prompts do computador pressionando "Y" para "Sim" ou "N" para "Não".

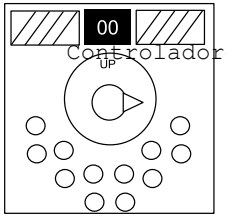
A Respeito da Descarga do Capacitor



Vou chutar que o propósito destes é só ocupar sua atenção pois, caso contrário, é um trabalho deplorável de eletrônica.

- Descarregue o capacitor antes que ele sobrecarregue puxando e segurando a alavanca para baixo.

A Respeito dos Controladores



Desnecessariamente complicados e infinitamente carentes. Imagine se toda essa expertise fosse utilizada para algo além de quebra-cabeças diabólicos.

- O controlador pode ser girado para uma de quatro posições diferentes.
- O controlador deverá estar na posição correta quando o contador desse módulo atingir zero.
- A posição correta pode ser determinada pela configuração, aceso ou apagado, dos doze LEDs.
- As posições do controlador são relativas à etiqueta "UP", ou "CIMA", que poderá ser girada.

Configuração dos LEDs

Posição Cima:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Posição Baixo:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Posição Esquerda:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Posição Direita:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED Aceso

Apêndice A: Instruções para Identificação de Indicador

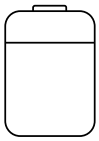
Luzes Indicadoras nomeadas podem ser encontradas na lateral do recipiente da bomba.

Indicadores Comuns

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

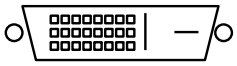
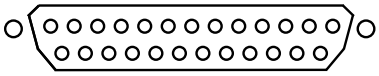
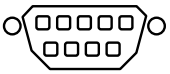
Apêndice B: Instruções para Identificação de Bateria

Tipos comuns de bateria podem ser encontrados em vãos nas laterais do recipiente da bomba.

Bateria	Tipo
	AA
	D

Apêndice C: Instruções para Identificação de Portas

Portas digitais e analógicas podem ser encontradas nas laterais do recipiente da bomba.

Porta	Nome
	DVI-D
	Paralela
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Estéreo RCA